



SESTAOKO KOADRILEN 6.LEHIAKETA



SAN PEDRO 2016



6º CONCURSO DE CUADRILLAS DE SESTAO



**REGLAMENTO, BASES
Y NORMAS**

DEL 24 de JUNIO AL 3 DE JULIO

ÍNDICE

1. REGLAMENTO GENERAL
2. CALENDARIO “*PLAN DE ACTIVIDADES CONCURSO DE CUADRILLAS FIESTAS DE SAN PEDRO 2016*”
3. BASES Y NORMAS POR PRUEBAS
 - 3.1 Presentación de Cuadrillas
 - 3.2 Concurso de pancartas
 - 3.3 Búsqueda del Tesoro
 - 3.4 Balandros
 - 3.5 Bingo Solidario
 - 3.6 Aquapark
 - 3.7 Concurso de Playback
 - 3.8 Concurso Gastronómico
 - 3.9 Poteo Cuadrillero
 - 3.10 Prueba de Hostelería
4. FECHAS DE INSCRIPCIÓN
5. ORGANIZACIÓN, JURADO Y VOTACIONES
6. PREMIOS
7. ANEXOS

1. REGLAMENTO GENERAL

1.1 Capitán.

Cada cuadrilla deberá elegir a un miembro de la misma como *Capitán*. El papel del Capitán será el de representar y guiar a su cuadrilla durante las pruebas. El Capitán, además, deberá llevar un *brazalete como distintivo*, al menos durante las pruebas, para poder ser reconocido con facilidad.

1.2 Vestimenta.

Las cuadrillas deberán estar constantemente identificadas durante el transcurso de la semana, por ello, todos los miembros de la cuadrilla deberán *acudir a todas las pruebas ataviados con la camiseta de la cuadrilla, su bandera/estandarte y el pañuelo de fiestas*.

La falta de la camiseta sólo será justificable en aquellas pruebas o eventos que se especifique.

1.3 Participación mixta.

En todas las pruebas que se disputen, cada cuadrilla deberá estar representada por un *equipo mixto*, es decir, en el equipo elegido en cada ocasión para disputar la prueba debe haber representación masculina y femenina de la cuadrilla. Si la estructura de la cuadrilla no lo permite, ésta tendrá opción de *pedir ayuda* (previo aviso) a *otra cuadrilla de las Cuadrillas Sestaotarras* en forma de un voluntario/a que les ayude a realizar la prueba.

1.4 Pruebas

El incumplimiento de una sola de las normas y bases preestablecidas para cada prueba será requisito suficiente para que la cuadrilla sea directamente eliminada de dicha prueba, perdiendo opción a los puntos y premios que de ella se deriven.

1.5 Implicación y compromiso

Para premiar el trabajo, esfuerzo y dedicación de las cuadrillas, se han establecido una serie de requisitos a cumplir para poder optar a la clasificación final de las cuadrillas, a sus consiguientes premios y a la recompensa económica.

Sólo entrarán en la clasificación final aquellas cuadrillas que cumplan los siguientes requisitos:

- ✓ Participar en todas las pruebas del “Plan de Actividades” del 6º Concurso de Cuadrillas de San Pedro 2016.
- ✓ Completar 3/4 partes de la “Cartilla de Bares”

Sólo recibirán *recompensa económica*, aquellas cuadrillas que cumplan los siguientes requisitos:

- ✓ Participar en todas las pruebas del “Plan de Actividades” del 6º Concurso de Cuadrillas de San Pedro 2016 que a continuación se especifican:
 - Concurso de pancartas
 - Balandros
 - Playback
 - Concurso Gastronómico
 - Cartilla de bares (completar ¾ partes de la cartilla)
- ✓ La cantidad de la recompensa económica estará determinada por el porcentaje de participación en dichas pruebas.
 - 50% de la recompensa económica estipulada → 2 de las pruebas seleccionadas + la cumplimentación de 3/4 partes de la “Cartilla de Bares”
 - 75% de la recompensa económica estipulada → 3 de las pruebas seleccionadas + la cumplimentación de 3/4 partes de la “Cartilla de Bares”
 - 100% de la recompensa económica estipulada → las 4 pruebas seleccionadas + la cumplimentación de 3/4 partes de la “Cartilla de Bares”

1.5 Faltas Graves

No se permitirán faltas de respeto ni agresiones de ningún tipo, ya sean de carácter físico o verbal, a ningún miembro de la organización o del resto de cuadrillas.

Cualquier enfrentamiento intercuadrillas que se desarrolle durante las fiestas (ya sea en horario de prueba o no) tendrá una sanción para las cuadrillas implicadas acorde con la gravedad de lo ocurrido.

El incidente y la consecuente sanción será estudiada y votada (previa entrevista con las partes implicadas) por las tres agrupaciones que impulsan esta iniciativa: Comisión de Koadrillas, Comisión de Hosteleros y Ayuntamiento. Dos votos a favor serán necesarios y suficientes para que la sanción sea llevada a cabo.

La participación en este concurso implica la aceptación de todas y cada una de estas bases presentes en este documento.

2. CALENDARIO

“PLAN DE ACTIVIDADES CONCURSO DE CUADRILLAS FIESTAS DE SAN PEDRO 2016”

FECHA	HORA	ACTIVIDAD	LUGAR
Viernes 24 “Zuri Eguna”	20:00	Presentación de Cuadrillas	Balcón de la Biblioteca
Sábado 25	19:30	Bajada Inicio de Fiestas y Pregón Concurso de Pancartas	Desde la Cruz de Kuetto hasta el Ayuntamiento
Domingo 26	17:30	Búsqueda del Tesoro	Punto de Encuentro: Plaza San Pedro
Lunes 27	19:00	Balandros	Benedicta
Martes 28	-	Descanso	-----
Miércoles 29	19:30	Bingo Solidario	Recinto de las Txoznas
Jueves 30	19:00	Aquapark	Piscinas de la Benedicta
Viernes 1	19:30	Concurso de Playback	Anfiteatro de Markonzaga
Sábado 2	11:00	Concurso Gastronómico	Colegio Kuetto
	14:00	Comida Popular	

Concurso de Cuadrillas
Fiestas San Pedro 2016

Domingo 3	17:30	Poteo de Cuadrillas	Punto de Encuentro: Por determinar
	19:30	Entrega de Premios	Anfiteatro de Markonzaga
Viernes 24 - Sábado 2		Cartilla de Hostelería	

3. BASES Y NORMAS POR PRUEBAS

3.1 PRESENTACIÓN DE CUADRILLAS (Voluntario)

Para dar inicio al *Plan de Actividades* de las cuadrillas, que comienza el **Viernes 24 de Junio** con el comienzo de la prueba "Cartilla de bares", tendrá lugar la denominada Presentación de Cuadrillas.

El objetivo principal de esta actividad es la de conseguir que las cuadrillas comencemos las fiestas de nuestro pueblo en un ambiente festivo y de compañerismo, donde todas las cuadrillas sestaoarras seamos UNA. Es por ello, que se ha decidido que el día de la presentación de cuadrillas sea también el ya conocido **Zuri Eguna**, por lo que se invita a las cuadrillas a que acudan vestidos completamente de blanco, acompañados de su bandera o estandarte y el pañuelo de fiestas de San Pedro 2016.

Organización de la presentación:

- **Lugar:** Balcón de la Biblioteca Municipal de Sestao
- **Pregoneros/as:** La cuadrilla ganadora del año anterior (como ganadores, los 3 integrantes que subirán a dar el discurso de bienvenida a las cuadrillas de fiestas de 2016 llevarán la camiseta de cuadrilla y el estandarte de la misma).
- **Speaker (presentador):** El Mejor Cuadrillero/s o Cuadrillera/a junto a la Mejor Cuadrilla elegida por votación popular el año anterior (el integrante de la mejor cuadrilla subirá al balcón portando su estandarte).
- **Lanzador del Txupin:** El que haya sido elegido Mejor bar el año anterior.

3.2 CONCURSO DE PANCARTAS

1. Solo concursará **una pancarta por cuadrilla**.
2. Será condición indispensable que las obras sean **originales**. Pueden ser exhibidas pancartas de años anteriores pero no entrarán a formar parte del concurso.
3. Se reservará el derecho de eliminar del concurso cualquier pancarta que contenga insultos y/o vejaciones a cualquier persona o colectivo.
4. **La presentación** será durante la Bajada de Inicio de Fiestas el día **25 de Junio de 2016**.
5. Las pancartas tendrán las **dimensiones** de 2 metros de largo por 1 metro de alto como mínimo y 4 metros de largo por 2 metros de alto como máximo.
6. **Será obligatorio** que en las pancartas se lea con claridad el **nombre** de la cuadrilla y el **número** que se adjudique a la misma, además del **año de creación** de la obra.
7. **La técnica** será libre, realizada por cualquier procedimiento, siempre y cuando sean trabajos hechos a mano y no mediante técnicas industriales o similares.
8. **El tema** de la pancarta será libre, a decidir por cada cuadrilla, pero se valorará positivamente su relación con las fiestas de San Pedro.
9. Los concursantes se responsabilizarán totalmente de que no existen derechos de terceros en las obras presentadas.
10. El jurado no podrá declarar desierto el premio con el que está dotado el concurso.
11. Los trabajos expuestos serán **valorados** por el Jurado en los siguientes aspectos:
 - Diseño
 - Originalidad
 - Mensaje
 - Técnica utilizada
12. La **puntuación** de las Cuadrillas Finalistas se asignará de la siguiente manera:
 - 1^{er} Clasificado: 12 puntos
 - 2^o Clasificado: 10 puntos
 - 3^{er} Clasificado: 8 puntos
 - 4^o - 10^o Clasificados: 6 puntos
13. Las **10 Pancartas Finalistas** se darán a conocer a través de la página de Facebook “Sestaoko Koadrilak” y **el fallo del jurado** se hará público en la Entrega de Premios el día 3 de Julio.

3.3 BÚSQUEDA DEL TESORO

1. En la Búsqueda del tesoro deberán participar **mínimo 8 personas** de cada cuadrilla. Si alguna cuadrilla *no dispone del número suficiente de participantes*, podrá fusionarse con otra, siempre previo aviso a la organización. En ese caso, la puntuación final se repartirá, y ambas cuadrillas obtendrán la misma puntuación.
2. Cada equipo deberá designar un **capitán o capitana** (mayor de 18 años y obligatoriamente familiar o tutor de alguno de los miembros de la cuadrilla) que porte un **distintivo** claramente identificativo (brazalete...) y el **número del equipo** dibujado en la cara. Esta persona cumplirá las labores de: portavoz, informador/a y responsable, además de ser la persona encargada de pedir "la vez" en las pruebas que hubiera cola.
3. A las **17:30** la organización reunirá a los/as **capitanes/as y sus banderas/estandartes** para explicarles la dinámica del juego, y además se entregará un **mapa** por equipo.
4. Cada cuadrilla deberá acudir a la prueba equipada con móvil (o móviles) y con una mochila con utensilios de necesidad básica.
5. Al inicio de la prueba, se pondrá un **sello distintivo** a los 8 miembros de la cuadrilla que vayan a ser los participantes principales en esta prueba.
6. Si por algún motivo uno de los participantes principales tuviese que abandonar la prueba, la cuadrilla deberá acudir, al completo, de nuevo al punto de inicio para que la organización selle a otro miembro de la cuadrilla.
7. El juego constará de **varias pruebas** repartidas por el municipio.
8. **Todo el juego se hará a pie.** Por lo que está prohibido el uso de cualquier vehículo o transporte, así como patinetes, patines o bicicletas. A excepción de sillas de ruedas y sillitas de niño/as, para quien lo precise.
9. Al finalizar cada prueba se logrará una **pulsera** que será entregada al capitán/a.
10. **El orden de llegada a la última prueba será determinante.**
11. Para poder asignar el número de llegada de la cuadrilla a la prueba final, será imprescindible que los 8 miembros elegidos como participantes principales lleguen juntos al último punto.
12. Si algún equipo no consiguiera finalizar la búsqueda del tesoro en el tiempo estipulado, deberá regresar al lugar de salida cumplidas las **3 horas exactas del inicio**.
13. **ESTRELLAS ROJAS:** Los miembros de la organización dispondrán además de estrellas rojas para penalizar **(-3 PUESTOS en el orden de llegada a la última**

prueba) faltas leves como: actos antideportivos, trampas o desautorizaciones a la organización.

14. Cualquier falta grave, acto violento o de falta de respeto al resto de equipos u organización implicará la inmediata descalificación y expulsión.

15. **PUNTUACIÓN:** Se sumará (y restará si fuera necesario) los minipuntos de cada equipo. En el caso de empate en minipuntos, los equipos compartirán puesto y puntuación en el ranking:

- 1er Clasificado: 12 puntos
- 2º Clasificado: 10 puntos
- 3er Clasificado: 8 puntos
- 4º-10º Clasificados: 6 puntos

3.5 BALANDROS

1. Será una prueba con inscripción previa, todas las cuadrillas interesadas en participar tendrán que inscribirse tal y como se indica en el "Apartado 4: Fechas de Inscripción".
2. **La prueba de Balandros** tendrá lugar el día **27 de Junio de 2016** en **La Benedicta** a las **19:00h**. Las cuadrillas tendrán que presentarse al menos **30 minutos antes**.
3. Solo podrán participar miembros de cuadrillas **mayores de 18 años** o que puedan acreditar capacitación para realizar la prueba, es decir, deberán aportar, un documento que certifique pertenecer a un club deportivo de algún deporte acuático (ej. natación, remo, ...).
4. Las cuadrillas que no cuenten con miembros mayores de 18 años, no podrán realizar la prueba cronometrada pero podrán optar a puntuar en las categorías adicionales además de hacer una prueba de flotación del balandro.
5. Los balandros deberán estar **hechos a mano** por las cuadrillas con materiales que no estén diseñados expresamente para flotar (colchonetas, flotadores...), y la embarcación deberá estar formada por al menos 2 elementos.
6. **Este año no se podrán utilizar remos ni similares para impulsar la barca**, por lo que queda prohibido el uso de cualquier herramienta (palo de escoba, madero, ...) o accesorio (manoplas, aletas, ...) que esté elaborado o pensado para ese fin.

Está permitido, sin embargo, incluir en el balandro elemento/s de propulsión, caseros y de fabricación manual, para permitir y facilitar la movilidad de la embarcación. Quedan por tanto excluidos cualquier elemento que no funcione de manera manual durante todo el recorrido (ej. motores eléctricos).

Toda cuadrilla que elija utilizar remos o cualquier otro utensilio previamente descrito como no válido para impulsar el balandro, podrá realizar la prueba, pero no optará a los puntos extras que se otorgarán por respetar las bases originales planteadas*.
7. Los balandros tendrán que estar claramente identificados mediante el número asignado a la cuadrilla.
8. En cada balandro tendrán que ir subidas un mínimo de 2 personas y un máximo de 4. Además, al menos, 3 miembros más de la cuadrilla serán necesarios para poder realizar la prueba.
9. Cada cuadrilla será responsable de su balandro, de lo que de él pudiera desprenderse, así como de lo que sus integrantes pudieran dejar durante el recorrido.

10. No se permitirán batallas entre los participantes. Cualquier cuadrilla que ejecute alguna acción ilegal contra otro equipo será estudiada por la organización llegando a descalificar al equipo entero.
11. La salida será regulada por la organización, debiendo cumplir el orden fijado por ellos.
12. **Desarrollo de la prueba:**
 - La actividad comenzará con una **prueba sorpresa** que será explicada por la organización ese mismo día. Será con el inicio de esta prueba cuando se ponga en marcha el cronómetro.
 - El balandro estará ubicado en la parte baja del pantalán, y se dará la orden de salida una vez completada la prueba sorpresa.
 - El recorrido a seguir por el balandro, será del pantalán a la bolla número 1, que deberá ser rodeada por la izquierda, y de ahí, a la bolla número 2, que deberá ser rodeada por la derecha
 - Para dar por finalizada la prueba, una vez llegados a la rampa, un miembro de la tripulación tendrá que subir la rampa y tocar a la persona que llevará la bandera y que estará situada al final de la misma. Mientras el resto de integrantes sacan la embarcación del agua por el lugar señalado para ello.



13. En el momento de la salida desde el pantalán solo podrán estar en éste los integrantes que vayan a participar en la prueba, el resto de la cuadrilla deberá permanecer fuera de él.
14. Todo balandro que no complete el recorrido en menos de 8 minutos quedará fuera de competición y retirado del agua.
15. La clasificación se realizará por tiempos y puntuarán de la siguiente manera:
 - 1er Clasificado: 12 puntos
 - 2º Clasificado: 10 puntos
 - 3er Clasificado: 8 puntos
 - 4º-10º Clasificados: 6 puntos
16. El concurso constará, además de la clasificación general, de **dos categorías más** en las que las cuadrillas que resulten ganadoras conseguirán **5 puntos extra**. Estos puntos son **acumulables**, por lo que una misma cuadrilla podrá ganar los puntos de más de una categoría además de los que le correspondan por clasificarse.

Las categorías serán las siguientes:

- **Balandro más original:** se tendrán en cuenta la ambientación, el decorado... (+5 puntos)
- **Mejor animación:** se tendrán en cuenta el ambiente y la animación que creen los miembros de la cuadrilla, tanto los que participen en la prueba como los que no (+5 puntos)

** Desde la Comisión, teniendo en cuenta tanto el malestar, así como las quejas y sugerencias que las nuevas bases planteadas han generado en las cuadrillas, se ha decidido mantener estas, pero con matices, y premiar con 8 puntos a aquellas cuadrillas que respeten las normas generadas para este año 2016. En resumen, se pueden utilizar remos, pero aquellas cuadrillas que no lo hagan obtendrán 8 puntos extra, siempre cuando cumplan el resto de bases.*

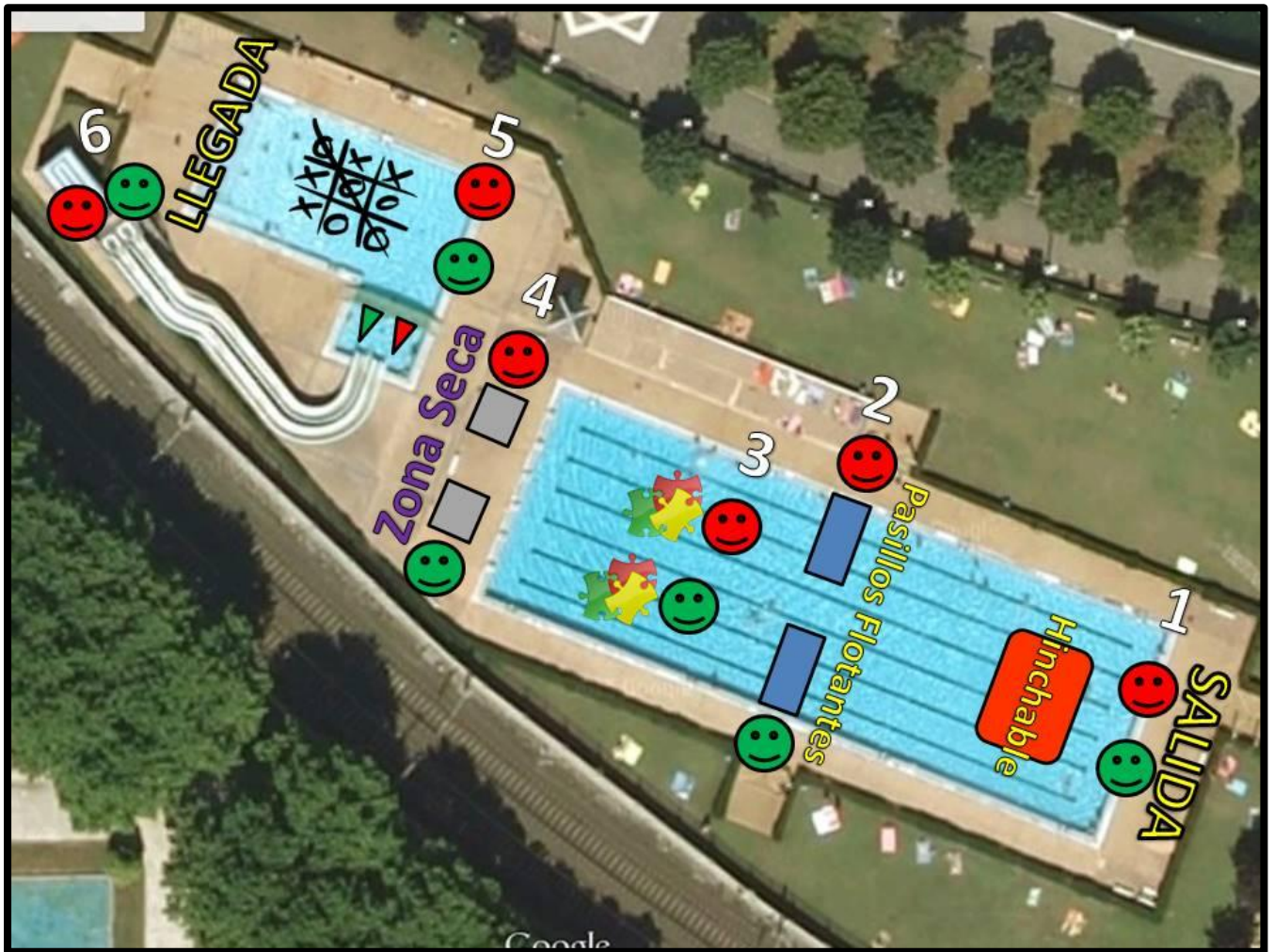
3.6 BINGO SOLIDARIO (Voluntario)

1. El **Miércoles 29 de Junio** a las **18:30h** tendrá lugar, en el **Recinto de Txosnas**, un Bingo Solidario **con la colaboración de la Comisión de Txosnas**.
2. Esta actividad **no será obligatoria**, por lo que no se repartirán puntos ni por asistencia ni por participación.
3. Las cuadrillas deberán asistir con 15 minutos de antelación para poder organizar la actividad.
4. El dinero recaudado en el Bingo Solidario se donará a una asociación de nuestro pueblo.
5. La Comisión de Txosnas organizará actividades lúdicas para las cuadrillas que tendrá lugar en el mismo recinto y que acompañarán al bingo.

3.4 AQUAPARK

1. Será una prueba con inscripción previa, todas las cuadrillas interesadas en participar tendrán que inscribirse tal y como se indica en el "Apartado 4: Fechas de Inscripción".
2. La prueba tendrá lugar el día **30 de Junio de 2016** en las piscinas descubiertas del **Polideportivo La Benedicta** a las **19:00h**. Las cuadrillas tendrán que presentarse al menos **15 minutos antes**.
3. En esta prueba **participarán 6 personas**, de las cuales 5 realizarán los relevos dentro del agua, y una sexta realizará su actividad fuera del agua. Se aceptará la ayuda de máximo 2 personas de apoyo por cuadrilla, estas dos últimas deberán mantenerse siempre secas y llevarán calzado adecuado para estar en el recinto de piscina.
4. Solo podrán participar miembros de cuadrillas **mayores de 18 años** o que puedan acreditar capacitación para realizar la prueba, es decir, deberán aportar un documento que certifique pertenecer a un club de remo, natación o algún otro deporte acuático.
5. Será obligatorio vestir **ropa de baño** (bikini, bañador, neopreno...) y chanclas o similar para tod@s l@s participantes que vayan a realizar la prueba en el agua. No se permitirán disfraces, pelucas ni atuendos similares.
6. Los participantes de cada cuadrilla serán identificados con un **lazo** de un color que llevarán **en la muñeca** (lo aportará la organización). Cuando cada participante llegue al final de su relevo, deberá dejar visible el color para que la organización dé la salida al próximo relevo de la cuadrilla.
7. No se permitirán **batallas** entre los participantes. Cualquier cuadrilla que ejecute alguna acción ilegal contra otro equipo será estudiada por la organización llegando a descalificar al equipo entero.
8. **En ningún momento se saldrá del agua durante la prueba**, el relevo finalizará en el punto señalado y al finalizar la prueba la piscina se abandonará por el lado contrario.
9. No se podrá acceder al recinto con comida, bebida, carros musicales o similares.
10. Los espectadores deberán estar situados en la zona verde que rodea la piscina. Solo podrán estar en el área de la piscina los participantes de las cuadrillas que estén en ese momento haciendo la prueba y las próximas en participar.

11. Desarrollo de la prueba:



- Los participantes se colocarán en la zona que se les indique para comenzar la prueba. La organización dará la orden de salida en el punto señalado en la imagen.
- La primera persona en participar (1) saldrá nadando hacia el hinchable, al llegar subirá a este y realizará el recorrido hasta atravesarlo y bajar el tobogán que hay al final del mismo. Si antes de atravesar el hinchable cae al agua, deberá volver al inicio del mismo.
- Al final del tobogán, al borde en un lateral de la piscina, esperará el relevo la segunda persona (2) en participar. Cuando el primero caiga al agua, este último atravesará el pasillo flotante, y dará el relevo al tercer participante (3), quien esperará el final del pasillo dentro del agua.
- Cuando el tercer participante coja el relevo, este deberá ir nadando hasta la zona donde se encuentra el material de la tercera parte del aquapark: las piezas del puzzle. Una a una, deberá ir sacando estas del agua y sin salir de

la misma entregárselas al cuarto participante (4), situado fuera de la piscina, que será el encargado de completar el puzle en la zona establecida para ello.

- En el borde de la siguiente piscina (5) estará sentada en el bordillo la quinta persona participante. Cuando se levante el banderín de su color saltará al agua. Su labor será la de encontrar y recoger las piezas de su color, que se encontrarán repartidas por el fondo de la piscina, y una a una ir colocándolas en el tablero, también sumergido, hasta completar un tres en raya.
- Una vez completado el tres en raya, otro miembro de la organización levantará el banderín con el color correspondiente dando paso al siguiente relevo.
- El último participante se encontrará en la zona de toboganes (6), ya en la parte superior de las escaleras. Cuando el banderín de su color sea alzado, se lanzará por el tobogán y caerá al agua. El primero de los dos equipos en lanzarse podrá elegir el tobogán que quiere utilizar. Una vez en el agua, cogerá el banderín de su color que estará colgado del puente y avanzará por la zona de la rampa de salida de la piscina donde finalizará la prueba al final de la misma.

12.No se dará por válido el relevo hasta que la persona encargada los banderines levante el color correspondiente. Si se adelantara la salida a la alzada del banderín supondría una **penalización de 5 segundos** para la cuadrilla implicada.

13.En el tobogán no se permitirá tirarse de cabeza ni de ninguna otra forma que no sea sentado o tumbado boca arriba. No se permitirá subir ni bajar el bañador para deslizar más. Incumplir esta norma acarreará **sanción**.

14.La prueba será cronometrada por lo que la clasificación se realizará por tiempos y puntuarán de la siguiente manera:

- 1er Clasificado: 12 puntos
- 2º Clasificado: 10 puntos
- 3º Clasificado: 8 puntos
- 4º-10º Clasificados: 6 puntos

15.Ya que contamos con un espacio municipal para la realización de esta prueba, se ruega dejar todo recogido y en las mismas condiciones que lo encontramos.

3.7 CONCURSO DE PLAYBACK

1. Este concurso tendrá lugar el día **1 de Julio** a las **19:30 horas** en el anfiteatro del **Parque de Markonzaga**. Las Cuadrillas deberán acudir **30 minutos antes** para prepararse.
2. Para participar será totalmente indispensable **inscripción previa**, esta se realizará tal y como se indica en el "*Apartado 4: Fechas de Inscripción*".
3. Cada cuadrilla recibirá un **número** y este marcará el **orden** en el que tendrán lugar las actuaciones. Este orden se publicará con anterioridad para conocimiento de las cuadrillas.
4. Sólo las tres siguientes cuadrillas en actuar podrán estar junto al escenario, el resto deberá esperar su turno en las gradas.
5. La **música** que se precise para el playback se entregará en formato **mp3** con la mejor calidad posible, adjuntando el **nombre de la cuadrilla y nombre de la actuación** (no tiene que ser necesariamente el nombre de la canción o el artista). Se enviarán las canciones a la dirección de correo sestaokoadrilak@gmail.com en las fechas señaladas para la inscripción.
6. Cada actuación tendrá una duración mínima de **1 minuto** y máxima de **3'30'' minutos**, en ningún caso se excederá este tiempo.
7. Se permitirá **Atrezo y Decoración** para la actuación. Las cuadrillas dispondrán de 30 segundos para el montaje y de otros 30 segundos para el desmontaje. En la inscripción deberán puntualizar que necesitarán tiempo para decorado.
8. El Jurado **valorará** de 1 a 10 los siguientes aspectos:
 - Vocalización e Interpretación
 - Puesta en escena
 - Originalidad
 - Coreografía y Coordinación
 - Vestuario y Maquillaje
9. **Se puntuará** a las Cuadrillas Finalistas de la siguiente manera:
 - 1^{er} Clasificado: 12 puntos
 - 2^o Clasificado: 10 puntos
 - 3^{er} Clasificado: 8 puntos
 - 4^o - 10^o Clasificados: 6 puntos

10. El concurso constará, además de la clasificación general, de **una categoría** más en la que la cuadrilla que resulte ganadora conseguirá **5 puntos extra**. Estos puntos son **acumulables**, por lo que una misma Cuadrilla podrá ganar los puntos de esta categoría además de los que le correspondan por clasificarse:

☐ **Actuación más divertida:** se valorará el tema elegido, si se hace participe al público en la actuación, animación, una interpretación divertida a la vez que trabajada... (+5 puntos)

☐ **Título más original:** se valorará el título que genere más risas entre el público, que mejor represente la actuación... (+5 puntos)

11. Los 10 Finalistas se darán a conocer mediante la página de Facebook “Sestaoko Koadrilak” y el ganador se hará público en la **Entrega de Premios el día 3 de Julio**.

3.8 CONCURSO GASTRONÓMICO

1. Se convoca el “**VI. Concurso Gastronómico de Cuadrillas de Sestao**” para las Fiestas de San Pedro 2016. Este concurso tendrá como fin la realización de un plato de PASTA con los requisitos expuestos a continuación.
2. Para participar será totalmente indispensable **inscripción previa**, tal y como se indica en el “Anexo 2” de las Bases Generales 2016.
3. Este concurso tendrá lugar el día **2 de Julio** en el **patio del Colegio de Kueto**.
4. Para la participación será necesaria la **mínima asistencia** de 4 miembros por cuadrilla.
5. Solo se aceptará una elaboración por cuadrilla.
6. Se podrá elaborar **cualquier tipo de plato de pasta**, en todas sus variedades y presentaciones, y los ingredientes de las mismas serán de libre criterio.
7. Los participantes se harán cargo de aportar los ingredientes necesarios. No se admitirán **productos precocinados**.
8. Cada Cuadrilla tendrá que aportar los utensilios, herramientas y equipo de cocina, así como el combustible necesario para realizar su elaboración.
9. Los participantes podrán comenzar a coger sitio a partir de las 11:00. Se podrá empezar a cocinar a las 11:30 y el plato podrá ser entregado entre las 13:00 y las **14:00 como hora límite** para su degustación y posterior fallo del jurado.
10. Los platos solo podrán ser identificados mediante el **número** que sea adjudicado a cada cuadrilla para evitar influencias en el Jurado.
11. El plato será elaborado en su totalidad en el recinto habilitado para la actividad.
12. Cada plato presentado habrá de permitir al menos **6 degustaciones**.
13. La **Valoración** de los platos se realizará puntuando de 1 a 10 cada uno de estos aspectos :
 - Textura
 - Gusto y Aroma
 - Presentación
14. Las Cuadrillas Finalistas recibirán la siguiente **puntuación**:
 - 1^{er} Clasificado: 12 puntos
 - 2^º Clasificado: 10 puntos
 - 3^{er} Clasificado: 8 puntos
 - 4^º - 10^º Clasificados: 6 puntos

Concurso de Cuadrillas
Fiestas San Pedro 2016

15. Los 10 Finalistas se darán a conocer mediante la página de Facebook “Sestaoko Koadrilak” y el ganador se hará público en la **Entrega de Premios el día 3 de Julio.**
16. La participación en el presente concurso implica la aceptación de las presentes bases. Cualquier imprevisto que surja durante el desarrollo del concurso será resuelto por la Comisión de Cuadrillas y el Jurado.

3.9 “POTEO CUADRILLERO”

El **Domingo 3 de Julio** a las **17:30** horas tendrá lugar lo que hemos denominado el “Poteo Cuadrillero”. Nos reuniremos todas las cuadrillas en un punto del pueblo para comenzar una ronda por las diferentes zonas de bares. Visitaremos los mejores bares decididos por votación popular y haremos una pequeña “kalejjira” con animación musical.

Esta actividad **no será obligatoria** para el Concurso de Cuadrillas 2016 pero la asistencia se premiará con **3 puntos extra** a las cuadrillas que se presenten.

Aprovechamos que iremos todas las cuadrillas juntas y portando los estandartes para celebrar también el “**Arrantzal Eguna**” por lo que pedimos que *los miembros de las cuadrillas asistan con alguna prenda de la indumentaria de arrantzal*.

3.10 PRUEBA DE HOSTELERÍA

1. Se entregará a cada cuadrilla una cartilla con los bares a los que deberá acudir para realizar las pruebas de hosteleros.
2. Habrá **2 cartillas** diferentes con X bares cada una de ellas, la adjudicación de cartilla se hará al azar.
3. Esta cartilla se entregará a las cuadrillas en sus respectivos bares la semana anterior al inicio de fiestas y se podrá comenzar su cumplimentación el día **24 de Junio tras la Presentación de Cuadrillas**. La Cartilla se devolverá cumplimentada y en buen estado el día **2 de Julio en la Comida Popular** a los encargados de la organización.
4. En cada bar, tras la realización de la prueba correspondiente, la persona que esté al cargo **firmará o sellará** la casilla que le corresponda y tomará nota de la cuadrilla que realiza la prueba.
5. Si en algún bar la prueba que piden que se lleve a cabo se considera **ofensiva o vejatoria** se podrá pedir realizar una prueba diferente. La negación a realizar la prueba que pida tiene que ser justificada y notificada a la Comisión con la máxima brevedad posible.
6. Cualquier problema o discrepancia que surja de una cuadrilla hacia un bar o viceversa, deberá ser notificada inmediatamente a la Comisión de Cuadrillas.
7. **Puntuación:** Para optar a la clasificación final, a premio y a recompensa económica, se deberá entregar la cartilla con un mínimo de 3/4 partes de los bares sellados, si son menos, la cuadrilla quedará automáticamente fuera del ranking final.
 - **3/4 de los bares: +2 puntos**
 - **Todos los bares: +5 puntos**

4. FECHAS DE INSCRIPCIÓN

A continuación se especifican las fechas de inscripción establecidas para facilitar la organización de las Cuadrillas para esta fiestas del 2016:

A. INSCRIPCIÓN DE BARES Y COMERCIOS: hasta el 29 de Mayo

B. INSCRIPCIÓN DE CUADRILLAS: hasta el 29 de Mayo

C. INSCRIPCIÓN PREVIA PARA LAS PRUEBAS: hasta el 10 de Junio (se realizará en persona adjuntando el Anexo 2 a la Reunión de Cuadrillas convocada para ese día en el Gazteleku de Sestao o enviándolo por correo electrónico)

Para cualquier duda el procedimiento a seguir será el de *enviar correo electrónico a Sestaoko Koadrilak o llamar al teléfono que abajo se facilita**:

Correo: sestaokoadrilak@gmail.com

Telf. de contacto: 695 74 39 07 (Naroa) y 665 72 67 96 (Silvia)

*Cualquier e-mail o llamada que se reciba una vez haya finalizado el plazo de inscripción no será válido, sin excepciones.

5. ORGANIZACIÓN, JURADO Y VOTACIONES

5.1 Organización

La organización de este evento estará formada por el Ayuntamiento de Sestao, la Comisión de Cuadrillas, Hosteleros y Comerciantes de Sestao y Comisión de Txosnas.

Serán los encargados de organizar las actividades y velar por el cumplimiento de las bases. En caso de situaciones excepcionales, será este grupo de personas quien valore la necesidad de modificar dichas bases.

5.2 Jurado

En las pruebas que así lo requieran, las cuadrillas serán observadas, evaluadas y votadas por un jurado. Este jurado estará formado de entre 4 a 6 personas que deberán estar presentes durante todo el transcurso de la prueba, lo formarán:

- **3-4 Profesionales:** En cada prueba habrá en el jurado miembros que sean personas profesionales o expertas en el campo que represente la prueba. En caso de empate será esta porción del jurado la que tome la decisión final.
- **1 Representantes del Ayuntamiento**

Cada uno de los miembros del jurado se compromete a valorar y puntuar a las cuadrillas en los aspectos que en cada prueba se especifiquen. Las puntuaciones de cada prueba quedarán reflejadas y firmadas por el jurado en las actas que se observan en el *Anexo1* (clasificación general de la prueba) el mismo día de realización de la prueba. Además las votaciones quedarán registradas en la hoja individual que después será entregada a la Comisión.

El fallo del jurado será inapelable

5.3 Votaciones y Premios de las Cuadrillas

Las cuadrillas, como cada año, también deberán votar, y en este caso, deberán elegir quién o quienes serán los ganadores de 3 premios adicionales:

- **Mejor Cuadrilla:** se deberá elegir qué cuadrilla ha sido a su parecer la mejor durante el 6º Concurso de Sestaoko Koadrilak. La cuadrilla ganadora será aquella que una vez se sumen todas las puntuaciones obtenga el mayor número de votos.
- **Mejor Cuadrillero y Mejor Cuadrillera:** se elegirá a un miembro de una cuadrilla ajena a la propia como el mejor cuadrillero/a.
- **Mejor Hostelero/a:** cada cuadrilla votará que 3 bares han sido los mejores (según su propia experiencia durante la semana de pruebas). El bar que más votos obtenga será el vencedor.

Cada cuadrilla deberá reflejar sus votaciones en la plantilla que en el Anexo3 se adjunta y entregar dicho documento a la Comisión de Cuadrillas la mañana de la comida popular (Sábado, 2 de Julio), teniendo de plazo hasta las 14:00h del mediodía.

Tal como se observa en el Anexo 3 las cuadrillas votarán varias categorías y de esa valoración saldrá su cuadrilla ganadora.

Si alguna cuadrilla ha tenido algún altercado con algún bar, para que dicho altercado quede reflejado se incluye un apartado en dicho documento para que la cuadrilla pueda describir este y el bar implicado.

Así mismo, cada cuadrilla también deberá escribir, si así lo desea, una carta realizando una valoración (positiva o negativa) sobre aquellos aspectos del Concurso de Cuadrillas de Fiestas de San Pedro 2016 que crean conveniente mantener, cambiar o mejorar para próximos años. La carta deberá entregarse escrita en un folio formato DIN A4 mecanografiada o escrita a mano a limpio y con letra clara y comprensible. La entrega de la carta se podrá realizar mediante correo electrónico hasta el Lunes 11 de Julio.

6. PREMIOS

A) ¿Qué se obtiene en cada prueba?

A modo de resumen, en el cuadro de abajo se presenta una explicación de lo que en cada una de las pruebas se puede obtener:

	Puntos	Lista de clasificación	Ibaitxu	Recompensa económica
1º, 2º Y 3º Clasificados			X	
Concurso de Pancartas	X	X	X	X
Búsqueda del tesoro	X	X		
Balandros	X	X	X	X
Aquapark	X	X		
Playback	X	X	X	X

Concurso de Cuadrillas
Fiestas San Pedro 2016

Concurso Gastronómico	X	X	X	X
Mejor Cuadrilla		X		(obsequio) X
Mejor Cuadrillero/a		X		(obsequio) X
Mejor Hostelero		X		(obsequio) X

7. ANEXOS

Anexo 1. **Acta de clasificación**

Anexo 2. **Inscripción a actividades**

Anexo 3. **Votaciones y premios de las Cuadrillas**

Acta de clasificación

PRUEBA: _____

JURADO: _____

POSICIÓN	NOMBRE DE LA CUADRILLA	PUNTOS
1º		12
2º		10
3º		8
Fi na list as		6
		6
		6
		6
		6
		6
		6

Puntos adicionales:

Premio:	Cuadrilla:	+ ptos.
Premio:	Cuadrilla:	+ ptos.
Premio:	Cuadrilla:	+ ptos.

En Sestao a ____ de Junio de 2016

Firma del jurado:

INSCRIPCIÓN A ACTIVIDADES DE CUADRILLAS 2016

Nombre de la Cuadrilla.....

Representante:

DOMINGO 26 DE JUNIO	BUSQUEDA DEL TESORO	
LUNES 27 DE JUNIO	BALANDROS	
MIÉRCOLES 29 DE JUNIO	BINGO SOLIDARIO	
JUEVES 30 DE JUNIO	AQUAPARK	
VIERNES 1 DE JULIO	PLAYBACK	
SÁBADO 2 DE JULIO	CONCURSO GASTRONÓMICO	

sestaokoadrilak@gmail.com

Votaciones y premios de las Cuadrillas 2016

Nombre de la Cuadrilla:.....

- **Mejor Cuadrilla:**

	NOMBRE DE LA CUADRILLA
Mejores Pruebas	
Mejor Ambiente Generado	
Deportividad y Juego Limpio	

- **Mejor Cuadrillero y Cuadrillera:**

	NOMBRE	CUADRILLA
Mejor Cuadrillero		
Mejor Cuadrillera		

- **Los Mejores Hosteleros/as: (No es un ranking, todos recibirán 1 punto)**

¿La cuadrilla ha tenido algún altercado con algún bar? **SI** **NO**

(Si la respuesta es afirmativa, describir el altercado y especificar el nombre del bar)

[illegible]

Firma del representante de la cuadrilla: